

PAT-NO: **JP410192483A**

DOCUMENT-IDENTIFIER: **JP 10192483 A**

TITLE: **COMMUNICATION PACHINKO GAME MACHINE**

PUBN-DATE: **July 28, 1998**

**INVENTOR-INFORMATION:**

NAME

**OCHIAI, TSUTOMU**

**TAKAHASHI, HISAFUMI**

**ASSIGNEE-INFORMATION:**

NAME

**AMTEX KK**

COUNTRY

**N/A**

APPL-NO: **JP09003032**

APPL-DATE: **January 10, 1997**

INT-CL (IPC): **A63F007/02, A63F009/22**

**ABSTRACT:**

**PROBLEM TO BE SOLVED: To perform the play of a new machine at any time by accessing a host computer by use of communication, and**

downloading and storing  
the data of the new machine.

**SOLUTION:** A soft cartridge 20 contains a modem, so that  
pachinko machine  
data such as nail position data, prize port data, big prize port  
data, digital  
rotating display data and data for flow of ball can be  
downloaded through the  
model from the outside by a wire means such as telephone 4 or  
a wireless means.  
The content of a pachinko game can be renewed on the basis of  
this downloaded  
pachinko machine data.

**COPYRIGHT: (C)1998,JPO**

(10) 日本国特許庁 (J P)

## (11) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平10-192483

(43) 公開日 平成10年(1998) 7月28日

(51) In CL<sup>5</sup>A 63 F 7/02  
9/22

統別記号

302

F 1

A 63 F 7/02  
9/22302 A  
G  
N

(21) 出願番号

特願平9-3082

(71) 出願人

591033227  
株式会社アムテックス

(22) 出願日

平成9年(1997) 1月10日

(72) 審査請求

幕合 伸  
群馬県佐波郡赤堀町大字赤島北庭島7番地

(73) 発明者

幕合 伸  
群馬県佐波郡赤堀町大字赤島北庭島7番地  
株式会社アムテックス赤堀工場内

(74) 発明者

高橋 商史  
群馬県佐波郡赤堀町大字赤島北庭島7番地  
株式会社アムテックス赤堀工場内

(74) 代理人

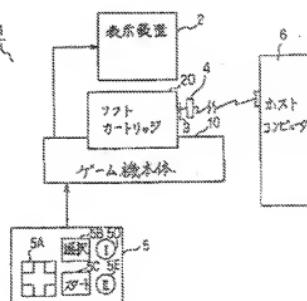
弁理士 宮園 純一

(54) 【発明の名前】 バチングゲーム機

## (50) 【要約】

【課題】 通信を使って、ホストコンピュータにアクセスし新台のデータをダウンロードし、保存することにより隨時新台のプレイが可能にする。

【解決手段】 ソフトカートリッジ20にモデル1.6を内蔵させて、電話機4等の有線手段あるいは無線手段により外部から上記モデル1.6を作り、新台バチング機の位置データ、入賞口データ、大入賞口データ、デジタル回路表示データ、玉の流れに関するデータ等のバチング機データをダウンロード可能とする。このダウンロードしたバチング機データにもとづいてバチングゲームの内容を更新可能とする。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 ソフトカートリッジの記憶部に記憶させたパチンコゲームをディスプレーに表示し、パチンコ機のハンドルに対応する操作部を操作して上記パチンコゲームをコントロールするようにしたパチンコゲーム機において、

電話機等の有線手段あるいは無線手段により外部から新台パチンコ機の釘位置データ、入賞口データ、大入賞口データ、デジタル回路表示データ、玉の流れに関するデータ等のパチンコ機新台データをダウンロード可能とし、このダウンロードしたパチンコ機データにもとづいてパチンコゲームの内容を更新可能としたことを特徴とするパチンコゲーム機。

【請求項2】 ソフトカートリッジには、モデム機能が付加されており、このモデム機能を介して上記パチンコ機新台データがダウンロードされることを特徴とする請求項1に記載のパチンコゲーム機。

## 【発明の実施形態の説明】

## 【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、遙信パチンコゲーム機に関し、ホストコンピュータにアクセスし新台のデータをダウンロードすることにより随時新台のパチンコゲームのプレイが可能な遙信パチンコゲーム機に関するもの。

## 【0002】

【従来の技術】 従来のパチンコゲーム機では、ROMに格納されたパチンコゲームソフトによりゲームを行なうようにしたものである。

## 【0003】

【発明が解決しようとする課題】 しかし、こうしたパチンコゲーム機は、ゲームの内容が古くなった機種ではユーザーに飽きられてしまうという欠点があった。本発明は、遙信を用いて、ホストコンピュータにアクセスしパチンコ機の新台のデータを遙信パチンコゲーム機にダウンロードし、保管することにより随時新台のプレイが可能にすることを目的とする。

## 【0004】

【課題を解決するための手段】 この発明は、ソフトカートリッジの記憶部に記憶されるパチンコゲームをディスプレーに表示し、パチンコ機のハンドルに対応する操作部を操作して上記パチンコゲームをコントロールするようにしたパチンコゲーム機を利用する、電話機等の有線手段あるいは無線手段により外部から新台パチンコ機の釘位置データ、入賞口データ、大入賞口データ、デジタル回路表示データ、玉の流れに関するデータ等のパチンコ機の新台データをダウンロード可能とし、このパチンコ機の新台データにもとづいてパチンコゲームの内容を更新可能とした。また、他の発明では、ソフトカートリッジにモデム機能を付加して、新台データをダウンロードし易くした。

## 【0005】

## 【発明の実施の形態】

発明の実施の形態1、以下、本発明の実施の形態を図面を参照し説明する。

【0006】 図1に示すように通信パチンコゲーム機1はソフトカートリッジ20が着脱自在に設置されるゲーム機本体10を構成し、このゲーム機本体10には、ゲームに必要な表示装置2としてのテレビ受像器及びバットフォトローラ5が接続される。ソフトカートリッジ20には、モジューラジャック9を介して、外部のホストのコンピュータ6に電話機4の有線手段としての通信回線で接続されている。バットフォトローラ5はジョイスティック4に相当する方向キー5A、斜めキー5B、スタート実行キー5C、ボタン5D、5E等を備設した操作盤となっている。

【0007】 図2は、第1の実施例によるゲーム機1内部の主要な回路の構成を示す。この回路において、10がゲーム機本体の回路、20がソフトカートリッジの回路である。ゲーム機本体10内では、内部バス11にCPU12、RAM13、画像処理ユニット14、ビデオ・メモリ15が接続される。

【0008】 さらに、ゲーム機本体10には、内部バス11を外部に拡張するためのインターフェース部17aが備えられ、このインターフェース部17aにソフトカートリッジ20のインターフェース部17bが結合される。これにより、これらのインターフェース部17a、17bを介して本体10の内部バス11にソフトカートリッジ20の前記バス21が接続される。

【0009】 ソフトカートリッジ20内では、インターフェース部17bに接続される拡張バス21にモデム16とソフトROM19とが接続され、モデム16は受信回路22、調制制御装置(NCU)23を備えている。

【0010】 受信回路22は、受信時に遙信回線に接続されるモジューラジャック3より受信したアナログ信号をゲーム機本体10のコード体系に適合したパラレルビットのデジタル信号に変換してゲーム機本体10のCPU12へ送る、逆に送信時にはCPU12からのパラレルビットのディジタル信号をシリアル(例えばRS-232C規格)のディジタル信号に変換してからアナログ信号に変換して遙信回線に接続されるモジューラジャック3側へ送出する。

【0011】 NCU23は、遙信回路に接続されるモジューラジャック3に対して受信回路22を接続するための切替制御を行なう装置で、自動免着信機能を有し、拡張バス21からインターフェース部17a、17bを介してゲーム機本体10内の内部バス11を経て本体10のCPU12と制御信号をやりとりする。

【0012】 さて、ソフトROM19には、ソフトパッケージのシステム情報等が入っており、このシステム情報は、パチンコゲームをするためのオープニング、ゲー

ム運行のフローリ番報。玉情報（グラフィック、玉の動き）、針のグラフィック情報、バンド錠の情報、台枠ランプ、風車、台枠等のグラフィック情報である。

【0013】このような情報をにより、図3に示すように、表示装置2にはパチンコ盤31が表示される。パチンコ盤31には針31a、入賞口31b、大入賞口31c、デジタル回転表示31d、一般入賞口31e、パチンコ玉31f、バンド錠31gが表示される。しかし、このシステム情報だけでは実際に新台をフレイする事が出来ない。そこで、通常回路に接続されるモジュラージャックを介して、ホスト局より送信データをダウンロードしていく。

【0014】この送信データは、ゲージ盤グラフィックデータ、液晶アンクル部データ（確率、グラフィック、位置）、針31aの位置データ、各入賞口31b、31c、31d、31e、31fの位置とグラフィックデータ、新台の操作方法・遊び方の説明データ、その他のある。すなわち、表示装置2にはあらかじめ配信されているシステムの情報と、新台に関する通常データによって新台のパチンコゲームが表示される。

【0015】ユーザーがソフトカートリッジ20を購入した時点では、ROM19の中にあらかじめパチンコゲームの個々の基本（数台分）のデータも入っており、そのソフトだけでもプレイ可能である。上記ゲームシステムデータには、ゲームオーバーニング、ゲームエンディング、ゲーム進行のフローリ番報、玉情報（グラフィック、玉の動き）も含まれる。

【0016】さて、上記ダウンロードしてきた送信データはゲーム機本体10の外部バス11に接続したメモリRAM13に保存する。ここで、カートリッジ20のROM19にあらかじめシステム情報を入っているので、ゲーム機本体10のRAM13に、画面のグラフィック情報を読み入れておくことができる。

【0017】購入してからすぐに通常によりデータをダウンロードしなくてもよく、そのままコ台が組立てから通常によりダウンロードすればよい。ROM19にパチンコ台筐体のデータを入れておくと、消すことが出来ないので不便であるが、RAM13にパチンコ台筐体のデータを入れておくことにより、これを自由に消去できるメリットがある。

【0018】尚、ソフトカートリッジ20のROM19には、さらにID番号、アクセスポイントの電話番号が記憶されており、ユーザーはどのアクセスポイントに接続するかを決定し、接続する。パチンコゲーム会員の登録はオンラインサインアップで行い、住所、氏名、年齢等のデータを送信する。

【0019】このデータをホスト側で確認し、ユーザーにパスワードを交付する。このパスワードを入力し、ユーザーはオフにログインすることができる。様々なサービスを受けることが出来る。ここで、サインアップと

は、通信回線を介したオンラインを遙て、ホストに氏名、年齢、住所などの情報を送ることである。更に、パスワードとは、ホスト側がユーザーを認証（実際には使用しているのが本人かどうかを確認するためのIDとパスワードの組合せによって確認を行う作業）するために使用されるワード情報である。また、ログインとはホスト側でユーザーの認証が正しく行われ、ユーザーがサービスを受けられる状態になることである。

【0020】以上のように、本実施例によれば、ソフトカートリッジ20をゲーム機本体10の窓外の受け口に挿入すると、実装回路22、NCU23、モデム16の拡張バス21がカートリッジ20側のインターフェース部17および本体側のインターフェース部17を介してゲーム機本体10の内部バス11に接続される。該部17にはユーザー作成のプログラム、データや通信ネットワークより得たゲーム・プログラム、アニメーション・データ等が格納できる。

【0021】従って、本発明の送信データとしてパチンコ機の新台に関するデータを配信するだけで、表示装置2に新台を表示できるので、ゲームに飽きたら必要な応じて通常データを受信して新台に替替ればよい。モデム16がソフトカートリッジ20に内蔵されることにより、ソフトカートリッジ20の購入時にID番号をその記憶部に付すことにより、新台ソフトを配信する時に、そのID番号を確認してから配信できるので、配信確認が容易となる。しかもソフトカートリッジ20のソフトの種類を判断できるので、同じソフトを読みて配信するのを防止できる。

【0022】発明の実施の形態2、図4は本発明による通常パチンコゲーム機の他の実施の形態を示すブロック図である。本実施の形態では、ソフトカートリッジ20内には、バックアップRAM24及びバッテリ25を追加して備えている。バックアップRAM24は拡張バス21に接続され、CPU12で演算処理された各種のデータを蓄積する。

【0023】このRAM24は、ソフトカートリッジ20内に内蔵されているバッテリ25によってバックアップされるバッテリ・バックアップ型メモリである。ゲーム機1に電源が入っている時、このRAM24は本体10の電源回路（図示せず）より駆動電圧を受ける。

【0024】この間、バッテリ25は駆動電圧を充電電圧として充電される。そして、電源スイッチがオフにされ、電源回路出力が止まると、バッテリ25からのバッテリ駆動電圧がRAM24に供給される。これにより、RAM24に蓄積されている情報は電源切断後もそのまま保持される。

【0025】更にバックアップRAM24には、ホストコンピュータからダウンロードしてきた通常の送信データを保存する。そこで通常を使って、ホストコンピュータにアクセスし新台のデータをダウンロードし、保存

することにより臨時新台のプレイが可能になる。保存する記録媒体には、ソフトカートリッジ20内のバックアップRAM24、若しくはゲーム機本体の別に設けた外部バスに差し込んだメモリーカートリッジ等を使用する。

【0026】そこでパチンコゲーム機のグラフィックデータ、大当たり確率データ等は別に追加したカートリッジに内蔵されているバックアップ型のRAMに、記憶させておくことも考えられる。これにより消去可能になる、勿論、ホストコンピュータから各筐体にデータを送信するときは圧縮をかけることは喜ばまでもない。ソフトカートリッジ20は、その場合圧縮ファイルを解凍する機能も有している。

【0027】また、本発明は有線手段を介してパチンコ新台データをダウンロードすることに限定されず、無線手段を用いてダウンロードするようにしてもよい。またソフトカートリッジ20は電話機4の回線を介して新台のパチンコゲームのソフトを取り扱うとして説明したが、ソフトカートリッジ20に専用回線の接続端子の差し込み口を設けて、この専用回線から上記ソフトを取り込むようにしてもよい。また、モデム部は、ハードウェア構成のものに限らず、ソフトウェア構成のものであってもよい。

#### 【回路の簡単な説明】

【図1】本発明の実施の形態1の通信パチンコゲーム機の構成図である。

【図2】本発明の実施の形態1の通信パチンコゲーム機

のブロック回路図である。

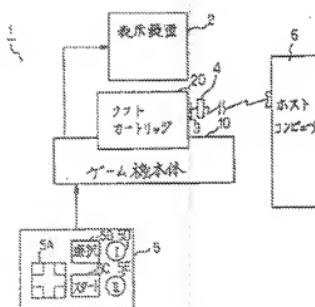
【図3】本発明の実施の形態1及び形態2の通信パチンコゲーム機の断面を示す図である。

【図4】本発明の実施の形態2の通信パチンコゲーム機の全体ブロック回路図である。

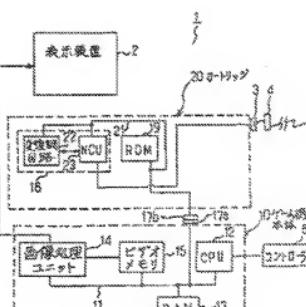
#### 【符号の説明】

- 1 通信パチンコゲーム機
- 2 表示装置
- 3 モジュラージャック
- 4 電話機
- 5 バットコントローラ
- 6 ホストのコンピュータ
- 5A 方向キー
- 5B 選択キー
- 5C 実行キー
- 5D ボタン
- 10 本体
- 11 内部バス
- 16 モデム
- 20 17 インターフェース部
- 19 ソフトROM
- 20 ソフトカートリッジ
- 22 変復済回路
- 23 調制解調装置 (NCU)
- 24 バックアップRAM
- 25 バッテリ

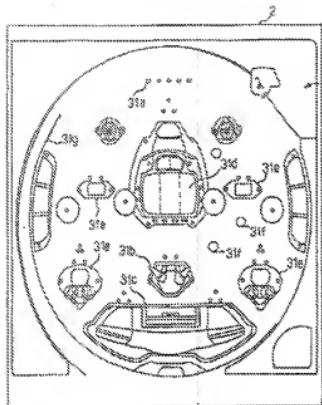
【図1】



【図2】



2003



1243

